Retrospectiva Street Fighter V: O Dano e a Reparação ao Legado

intro

Street Fighter IV (e suas versões aprimoradas) permitiram um retorno bem positivo para a franquia, e em certo grau para o gênero de jogos de luta, em particular os jogos de luta 2D. Mas no meio desse retorno ao gênero, houve também uma saturação, em parte pela própria companhia dona da série, a Capcom. O cenário do mercado mudou muito desde o lançamento de Street IV, e em meio a uma fase comercial muito, mas muito ruim, a Capcom decidiu lançar um novo jogo, Street Fighter V, que para muitos, é o ponto mais baixo da franquia (isso porque eles não jogaram Street Fighter - The Movie: The Game). Mas por que esse jogo foi tão odiado quando saiu? O que mudou desde então? E se o estado atual dele ainda é motivo para ódio? Seja muito bem vindo a minha retrospectiva Street Fighter V.

Depois de *Street Fighter IV* (desenvolvimento de SF V)

Antes de entrar no jogo em si, é necessário examinar o contexto, não depois do lançamento da última versão de *Street Fighter IV*, mas sim o durante os lançamentos das várias versões. Quando *Street IV* saiu, o mercado entendeu que o gênero de jogos de luta 2D poderia ter o seu espaço na geração de consoles. Eles nunca deixaram de existir mesmo depois da popularização de outros gêneros de jogos, mas com Street IV surgiu um novo momento para eles, alguns inclusive lançados pela própria Capcom.
O problema foi que esse novo momento levou a uma saturação de jogos, que não só tinham que competir com os jogos de outros gêneros, mas com jogos do mesmo gênero de outras empresas, e também com jogos lançados pela própria Capcom. Isso junto a outra prática da empresa que foi uma intensificação da terceirização da produção dos seus jogos, levaram a uma situação financeira complicada, ao ponto do produtor da série Street Fighter Yoshinori Ono, revelar em um tweet de 2013 que gostaria de iniciar a produção de um novo jogo da franquia, mas que não tinha recursos.
Mas ao final de 2014, o jogo foi anunciado, para o PC e exclusivamente em consoles para o Playstation 4. Até a data de gravação desse vídeo não existem informações públicas sobre o acordo entre Capcom e Sony, o que se especula é que a Sony concordou em financiar parte do jogo, em troca da ser um exclusivo para o Playstation 4 no mercado dos consoles.
Assim como em Street IV e Street X Tekken, o jogo foi desenvolvido em parceria com o estúdio Dimps. Também foi decidido que o jogo seria desenvolvido no naquele momento a versão mais recente do Unreal Engine, o Unreal Engine 4. Por mais que de fato tenham surgido versões mais recentes do Unreal, e que mais tarde ele viria a ser adotado por outros jogos de luta populares, em 2014-2015 o Unreal Engine 4 era muito recente, sem muitos desenvolvedores com experiência com ele naquele momento, em especial no Japão, onde culturalmente (pelo menos até meados dos anos 2010) existia uma resistência muito grande em adotar tecnologias ocidentais para os seus jogos, a falácia do “Não foi inventado

aqui”. Essa abordagem possivelmente acarretou em alguns problemas de desempenho, mas que serão comentados depois.
Em paralelo, desde 2013, a Capcom começou a organizar uma série de torneios profissionais oficiais, o chamado Capcom Pro Tour, e os participantes que tivessem bom desempenho nesses torneios seriam convidados a participar do grande campeonato realizado pela própria Capcom, a Capcom Cup. Estou mencionando essa informação porque meses depois do lançamento de Street V, o próprio produtor executivo Yoshinori Ono confirmou em uma entrevista que o jogo foi lançado prematuramente em fevereiro de 2016 em parte por conta da organização desses eventos.
E é aí que sai a versão inicial de Street Fighter V, em fevereiro de 2016.

SFV (base)

Elenco

O elenco original de *Street Fighter V* é composto por apenas 16 personagens, 8 retornando de Street IV, 4 que não eram vistos desde a sub série Alpha e 4 novatos inéditos.
Os **8 que retornaram** de Street IV compõem uma lista segura, ainda mais porque todos sem exceção estiveram em Street II. No padrão os veteranos variam de caso para caso. Por exemplo, Zangief e Chun-Li continuam praticamente iguais, apenas adaptados para o estilo do jogo. Outros ganharam detalhes pequenos, mas que diferenciam de versões anteriores, por exemplo Cammy agora tem uma tira entre o busto, Dhalsim agora tem uma barba grande e usa um turbante, e Ryu está com o kimono mais desgastado. Os restantes tiveram mudanças significativas, Bison agora está com o cabelo branco e roupas bem diferentes, Vega está loiro e usando uma camisa branca, e Ken vestiu uma camiseta preta maneira, mas ficou com o cabelo de banana.
Os **4 lutadores que não eram vistos desde a sub série Alpha** formam uma boa escolha, ainda que tirando Rainbow Mika (que continua bem parecida com a aparência dela em Alpha 3, só que adaptada para os gráficos 3D), os outros sofreram mudanças, delicadas como peças de roupa diferentes para Karin, ou agressivas como o sobrepeso de Birdie, mas que esteticamente continuam bem reconhecíveis.
Os **novatos**, ainda que se encaixem em arquétipos já conhecidos, conseguem se destacar por características de design. Rashid é um lutador Rushdown do Oriente Médio que usa vento em seus ataques; Necalli é um guerreiro antigo sem estilo de luta identificado que é melhor em curta distância; Laura é uma grappler praticante de Jiu Jitsu brasileiro; e Fang é um zoner que mestrou a arte do veneno.
O problema do elenco base de Street V não é a composição em si, mas é que ele é pequeno, principalmente se comparado aos seus contemporâneos, além de não ter personagens vindos de Street III e IV.

Design

Os **cenários** são do mesmo jeito que em Street IV, tridimensionais e com pedestres reagindo de forma relativamente dinâmica às batalhas, e estão mais atrelados a parte do globo a qual pertencem ao invés de estarem relacionados a algum personagem em

específico. Uma novidade é que eles podem ser estendidos ao nocautear um jogador em alguma das extremidades, dando acesso a novas partes e aumentando o senso de escala desses cenários. O problema é que, na versão original, isso ficou restrito ao cenário Bustling Side Street, os outros cenários não possuíam esse recurso.

Diferente de Street IV, cuja **trilha sonora** foi composta apenas por uma pessoa, a trilha de Street V conta com vários compositores, tanto do Japão quanto do resto do mundo. Novamente os personagens que retornaram ganharam remixes dos próprios temas de jogos anteriores, e alguns são muito bons, tipo o tema do Ryu, outros são ok como o tema do Zangief. Os personagens novos conseguem ter temas que combinam com a personalidade deles, e por esse ângulo pode se dizer que são bons temas, mas tirando o caso de Laura e Rashid, os temas dos outros dois não empolgam tanto.

Jogabilidade

Em jogabilidade, alguns elementos retornaram de Street IV, um deles foi a **barra de Super**. Em Street IV, ela era segmentada em 4 partes, agora em Street V ela foi reduzida para três, similar a Street X Tekken. Os **especiais EX** retornaram, e continuam custando um segmento da barra. Todos os personagens têm acesso a um único **Critical Art**, que substitui os Super Combos e Ultra Combos de Street IV, e custam a barra inteira. Infelizmente no aspecto visual a animação desses golpes não é tão elaborada quanto os Ultra Combos, foram bastante simplificados ao ponto de alguns serem muito decepcionantes, embora ainda existam alguns com animações interessantes, e num aspecto técnico essa união faz com que o jogador tenha que escolher entre usar um Critical Art e os especiais EX, algo que não acontecia em Street IV porque o uso da Barra de Revanche era exclusivo para os Ultra Combos, o que permitia usar a Barra de Super para especiais EX.

A **barra de contusão** retornou a ser visível, tal qual a sub-série III, e cada personagem continua tendo um tamanho diferente total para ser contundido, mas diferente de Street IV, a barra não aumenta depois que ela é preenchida pela primeira vez.

Em novidades, existem algumas. Entre as mais implícitas está o foco maior na **postura ofensiva** dos personagens. Em Street IV, o jogador podia executar versões aéreas dos especiais ao realizar um pulo para trás. Em Street V, esses golpes só podem ser realizados quando o jogador realiza um pulo para frente apenas, e alguns poucos ainda podem ser realizados com um pulo neutro.

Algo que também contribui para essa abordagem mais ofensiva é que em Street V os **ataques médios e hipers causam dano provisório durante o bloqueio**. Para balancear essa mecânica, especiais em bloqueio não eliminam o jogador quando ele não tem mais vida, apenas Critical Arts são capazes disso.

Outro recurso mais ofensivo é o **Crush Counter**. Quando alguns ataques hipers acertam antes de outros ataques do oponente, eles colocam o oponente num estado vulnerável, muitos podendo inclusive ser sequenciado em combos. Jogadores que mestram esse recurso são capazes de manter uma boa pressão e impedir que o oponente entre na ofensiva.

Uma mecânica única feita para o jogo é a **Barra-V**. O tamanho da barra varia de personagem para personagem entre dois e três segmentos, e é preenchida de algumas formas: sofrendo dano; acertando Crush Counters; ou utilizando V-Skills.

V-Skills substituem os Focus Attack de Street IV, e são habilidades únicas de cada personagem e que são ativadas ao apertar os dois ataques médios, podendo ser de caráter

defensivo ou ofensivo. A ideia do V-Skill é tornar cada personagem único, embora alguns tenham funções semelhantes a outros, contribuindo para o balanceamento assimétrico do jogo.
Custando um único segmento da barra-V tem o **V-Reversal**, que ao bloquear um ataque com sucesso e apertar frente mais três socos ou chutes, dependendo do personagem, realiza uma ação defensiva. Pode ser um empurrão que deixa dano provisório no oponente ou uma esquiva que faz o jogador trocar o lado da tela. É um dos poucos recursos defensivos da versão original.
Ao custo da barra cheia e apertando os dois ataques híperes, existe a mecânica central do jogo, que é o **V-Trigger**. O V-Trigger é uma habilidade única de cada personagem, que pode ser um golpe único ou para a maioria dos personagens um estado aprimorado que dá ao personagem acesso a habilidades únicas. Um dos charmes também é que o V-Trigger pode ser ativado cancelando golpes canceláveis, o que permite que ele estenda combos para os personagens. A grosso modo, funciona como uma mecânica de virada, e facilita bastante que isso aconteça, em especial personagens que conseguem preencher a barra-v com ações ofensivas, tipo Cammy, Chun-Li, Karin, Rashid e Necalli. Não à toa esses personagens dominaram o começo do jogo.
Um problema que o jogo possuía quando saiu, era que ele tinha **8 quadros de atraso**. Street V roda no PC e no Playstation 4 nativamente a 60 quadros por segundo, mas um problema que ocorria quando o jogo saiu foi que havia um atraso de 8 quadros, aproximadamente 130 milissegundos, do que o jogador apertou no controle para o que aparecia na tela. Em termos absolutos, pode parecer pouco, mas para um jogo de luta, que requer a precisão exata de quadros para que combos mais elaborados sejam realizados, prejudicou muito a imagem do jogo.

Modos

Sobre os modos que o jogo oferecia na versão, tem uma ausência grande: o jogo não possuía modo arcade, um modo tido como essencial para o gênero, uma escolha que desagradou uma parte significativa dos jogadores casuais.

Modo História

De modo novo, tem o modo história, onde cada personagem passa por uma jornada pessoal. Os eventos são contados através de artes estáticas e texto na tela, o que é uma forma muito simples. E para simplificar ainda mais, cada luta dura apenas uma rodada, o que faz com que as jornadas fiquem muito curtas.
E bizarramente, a duração de cada modo não é fixa, varia de personagem para personagem, sendo que alguns possuem mais batalhas e outros enfrentam um mesmo personagem mais de uma vez.

Modo Desafios

Retornando de Street IV, tem o modo desafios. No geral são muito mais tranquilos do que em Street IV, eu pessoalmente consegui completar todos de alguns personagens.

Em novidades, agora é possível alterar a visualização dos combos do nome para os comandos, o que facilita a vida do jogador, e também é possível visualizar uma demonstração do combo.

Sobrevivente

O modo Sobrevivente também retorna, mas com alterações. Uma delas é que ao final de cada batalha, o jogador pode, ao custo da pontuação acumulada nas batalhas, comprar bônus para a próxima batalha. Esses bônus podem ir de preencher a barra de Super, a barra-v, causar mais dano, receber menos dano, recuperar a vida perdida em batalha (que não se regenera de uma luta para a outra) ou aumentar a pontuação ganha na próxima luta mas com um limitador.

O número de batalhas varia de acordo com a dificuldade, e concluir esse modo libera um conjunto de paleta de cores alternativas para a roupa do personagem escolhido, e no começo era o único jeito de liberar essas paletas.

Modo Online

Herdando de Street Fighter IV, Street V voltou com um foco maior em online. Uma melhoria significativa em relação ao modo online de Street IV, é que Street V adotou o netcode re correção (o rollback netcode), ao invés do netcode baseado em atraso (o delay based netcode).

O jogador podia optar por partidas ranqueadas, partidas casuais de jogadores com ranques diferentes ou partidas em lobby com até 8 jogadores. E pela primeira vez, o jogo permitia crossplay entre os jogadores de PC e PS4.

Enquanto que o ranking no online de Street IV variava de personagem para personagem, em Street V ele é único do jogador, ou seja, jogar partidas ranqueadas com diferentes personagens alteram um único ranking. Isso é problemático porque desestimula jogadores a experimentarem personagens diferentes e se restringem a ficarem o um ou dois personagens principais, enquantos jogadores que tentam personagens diferentes podem ter um progresso conturbado nos rankings, seja enfrentando oponentes do mesmo ranking ou de ranking similar e que jogam apenas com um grupo seleto de personagens.

Os problemas foram que no começo, o jogo só permitia enfrentar outros jogadores uma vez, para confrontá-los de novo seria necessário voltar a fila de espera; a qualidade das conexões no começo era péssima, ainda mais tendo que lidar com o crossplay; e outra coisa que irritava é que os maus perdedores, aqueles jogadores que desconectavam antes de perder uma partida, não sofriam punições severas. Esse acúmulo de problemas tornou a experiência de jogar Street V online muito complicada.

Modelo

Houve também uma mudança no jeito de como jogar o jogo. Street V foi vendido no modelo de jogo como um serviço, ou seja o jogador receberia recompensas ao jogar o jogo. Nesse esquema, foi introduzida uma moeda chamada **Fight Money**, que é adquirida ao ganhar partidas online (mas somente partidas casuais ou ranqueadas). Os personagens possuem níveis, mas que ao subir de nível não se tornam mais fortes, apenas dá uma quantidade de Fight Money por nível atingido. Para subir de nível é necessário jogar com o personagem

online, completar os modos história e desafios do personagem e completar o modo sobrevivente com ele nas dificuldades diferentes.
O Fight Money pode ser usado para comprar a roupa alternativa do modo história de cada personagem, alguns cenários, e os personagens de DLC que viriam a sair depois.
No papel, pode parecer interessante, fazer com que o jogador obtenha o conteúdo do jogo ao jogar, mas não deu muito certo. Primeiro porque a quantidade ganha ao jogar era de fato muito pequena, e segundo porque as coisas custavam muito caro, então de fato se o jogador quisesse ganhar os conteúdos do jogo e sem gastar um dinheiro extra além do que já tinha gasto com o jogo, ele iria ter que se submeter a grinding. Outro lado ruim é que o Fight Money só pode ser adquirido se o jogador estiver conectado a internet, mesmo que não jogue online, e se por um acaso ele realizar algum feito que envolve o ganho da moeda e estiver desconectado, ele perderá aquele ganho para sempre.
Street Fighter V foi muito criticado no começo, pelo elenco pequeno, pelo pouco conteúdo offline, pela falta do modo arcade, além dos problemas relacionados ao modo online. Isso prejudicou o seu desempenho comercial no começo. A Capcom tinha expectativas de vender 2 milhões de unidades após o 1º mês desde o lançamento. Porém, nesse período o jogo vendeu 1 milhão e 400 mil unidades. Mesmo não atingindo a meta desejada, a Capcom tinha planos de dar um suporte ao jogo a longo prazo, e logo vieram os DLCs.

DLC

1ª temporada

Depois de anos relançando o mesmo jogo, a Capcom decidiu apostar em dar suporte ao jogo lançado, e assim veio a primeira temporada de Street V. Com um total de seis personagens, a **1ª temporada** de personagens foi composta por veteranos, abrindo com Alex, que não era visto desde 3rd Strike; depois veio Guile com um visual muito único; em seguida surgiu Ibuki, vestida de colegial; após ela veio Balrog, também com um visual diferente; mais tarde veio Juri, também com um visual bem único; e a temporada encerrou com Urien, que também não era visto desde 3rd Strike. A lista em si é boa, mas tirando Alex e Urien, o resto já tinha aparecido em Super IV.
Em paralelo, cada personagem recebeu vários **trajes** em DLC, com temáticas de trajes relacionados ao modo história, trajes de batalha, trajes esportivos, e para as mulheres trajes de banho. Alguns desses trajes são de fato muito bonitos, tipo o Ryu barbudo (tinha que ser o visual padrão do personagem), outros não valem o dinheiro gasto como o traje de batalha do Ken (que negócio horroroso).
Em atualizações gratuitas durante a primeira temporada, vieram as **missões semanais** que ao serem concluídas davam um pouco de Fight Money, o que minimizou a necessidade dos jogadores de ficarem jogando online, mesmo não sendo uma quantidade boa.
Outra correção menor foi **adicionar a extensão de ambiente para outros cenários**, um detalhe estético, mas muito bem vindo.

Modo História Geral (A Shadow Falls)

Como atualização gratuita para o jogo, veio um modo história cinemático intitulado A Shadow Falls. Nele, a história mostra os acontecimentos de como a Shadaloo conseguiu ativar máquinas chamadas Black Moons que estão provocando o caos no globo, em paralelo que surgem 2 grupos tentando impedi-la, ao mesmo tempo que mostra a jornada de vários personagens, como a de Nash pós ressurreição, a procura de Rashid por sua amiga, a batalha de Ryu contra os seus demônios internos e sendo assombrado por Necalli.
A história como um todo é fraca, cheia de momentos bobos, lutas que duram apenas uma rodada e algumas sequer têm impacto narrativo, personagens que entram e saem sem qualquer interação no rumo da história e os múltiplos núcleos não tem muito desenvolvimento.
O triste também é que o modo história não consegue aproveitar o elenco do jogo: Necalli é um personagem patético na história, somente obcecado por enfrentar o mais forte e virando um monte de lama sempre que perde; Alex e Urien não fazem diferença nenhuma na história.
Além de não fazer bom uso do elenco disponível na época, a história enfia em várias batalhas personagens não jogáveis, o que faz parecer que não houve algum esforço narrativo em fazer uso dos personagens jogáveis.
Outro momento que é mostrado no modo e é decepcionante é o reencontro de Nash com Guile. Para colocar em contexto, Nash é a razão pela qual Guile luta contra a Shadaloo, já que ela foi responsável pela morte dele, mas ao descobrir que Nash está vivo, a reação de Guile é essa.
Apesar de ter algumas lutas que de fato sejam encheção de linguiça, os últimos momentos da história tem acontecimentos interessantes, como o resgate de Li-Fen por Chun-Li das mãos da Fang, o momento em que Ryu finalmente controla os seus demônios interiores e enfrenta Necalli e o sacrifício de Nash contra Bison. Dois momentos muito bons são os momentos pós-créditos: a revelação que Helen é na verdade Kolin, a assistente pessoal de Gill, o vilão principal de Street Fighter III, o que de certa forma faz uma ponte com o jogo; e a luta final de Ryu contra Ken, que não é o ápice narrativo dos jogos de luta, mas é um momento bonito.
Por mais que seja uma história fraca, considerando o esforço do time de desenvolvimento que aparentemente nunca trabalhou no modo história de um jogo de luta, até pode ser considerado um resultado impressionante.

2ª temporada

Um tempo depois, veio a **segunda temporada** de personagens, começando ao trazer Akuma de volta, com um visual novo bem bizarro, em compensação com uma lista de golpes muito boa, e depois vieram alguns personagens que não eram necessariamente novos, mas que estavam fazendo a sua estreia em Street V como personagens jogáveis: Kolin, a assistente pessoal do Gill, capaz de controlar gelo; aí veio Ed, um dos experimentos da Shadaloo que Balrog adotou, aparecendo pela primeira vez na sub-série IV e fazendo algumas pontas durante os modos história do jogo; em seguida veio Abigail, um dos chefes de Final Fight; Menat, a aprendiz de Rose que usa um orb em seus ataques; e Zeku, o mestre de Guy, de Final Fight, que também incorpora um pouco do personagem Strider, outra franquia da Capcom. O retorno de Akuma foi muito bem recebido, mas os ‘novos’

personagens não deixaram uma impressão muito marcante. Pessoalmente eu sou ok com todos eles (e Zeku é muito daora).
No meio dessa temporada, houveram algumas melhorias, uma delas foi **reduzir o atraso de 8 quadros para 6**, o que foi muito apreciado, mas uma melhoria que só chegou no 2º ano.
Outra decisão muito polêmica aplicada no jogo durante essa temporada foi a **remoção dos shoryukens invencíveis**. Explicando de forma simples, nos jogos anteriores o Shoryuken e outros movimentos que usam esse comando possuem um tempo de invencibilidade contra outros golpes, incluindo Supers. Mas no meio da segunda temporada, isso foi removido, agora em Street V somente movimentos desse tipo versão EX têm essa invencibilidade, o que reduziu as opções defensivas e irritou boa parte dos jogadores experientes de Street.
A 2ª temporada conseguiu expandir bem o elenco, mas a remoção dos uppercuts invencíveis não melhorou a imagem do jogo para os jogadores veteranos, e a ainda falta do tão pedido modo arcade não melhorou a imagem do jogo para os jogadores casuais. Ao final de setembro, Street V vendeu 1 milhão e 900 mil unidades. Mas uma grande expansão viria para atender essa demanda.

Arcade Edition

Arcade Edition saiu em janeiro de 2018 e foi uma atualização para o jogo base. Similar a Ultra IV, além de ser vendido como uma versão nova, Arcade Edition foi uma atualização, mas livre de custo para quem tinha o jogo base. Jogadores que tinham o jogo original ganharam acesso a todos os recursos do jogo, exceto roupas, personagens e cenários ainda não adquiridos.
Entre as novidades, o tão aguardado **modo arcade** retornou, e ele veio turbinado. Ao invés de ser uma rota simples para cada personagem, o modo conta com 6 rotas que simulam do primeiro ao quinto Street Fighter, onde em cada rota conta com os personagens que estavam presentes naquele jogo em questão. Semelhante ao modo arcade de 3rd Strike, é possível escolher entre dois adversários, um com a dificuldade mais baixa, o outro com a dificuldade mais elevada.
Ainda em modos, veio o **Batalha Extra**, que consiste em uma seleção de batalhas, que custam Fight Money, mas ao completá-las podem desbloquear títulos de perfil, músicas, trajes, experiência para o personagem escolhido ou até mesmo mais Fight Money.
O **modo sobrevivente** recebeu melhorias, e agora é possível adquirir e usar bônus de aprimoramentos durante as batalhas. Em cada batalha podem ser utilizados até 5 bônus e eles dão diversos efeitos, indo de preencher as barras mais rápido, passando por causar um dano específico. Assim fica mais tranquilo jogar o modo em dificuldades mais elevadas.
O jogo também trouxe uma mecânica de lootbox chamada **Chances de Batalha**, que ao custo de Fight Money ou uma nova moeda chamada tickets de batalha, dão cores novas para roupas, artes oficiais, bônus para o modo sobrevivente, e uma seleta lista de trajes alternativos para alguns personagens.
Em jogabilidade, todos os personagens ganharam um **segundo V-Trigger**, que traz habilidades diferentes, e pode ser selecionado após escolher os personagens.
E para aumentar o elenco, a **terceira temporada** de personagens trouxe várias figuras conhecidas com um visual novo e algumas caras novas: a temporada abriu com Sakura, personagem favorita dos fãs e junto com um visual novo; Blanka, outro personagem clássico, mas com um visual muito animalesco; Falke, personagem nova e aliada de Ed;

Cody, herói caído de Metro City, renovado como prefeito da cidade; G, o auto intitulado presidente do mundo; e finalmente Sagat, também voltando com um visual novo. A grosso modo, a recepção dessa temporada foi um pouco decepcionante. Não que os personagens em si fossem ruins ou fracos ou que tivessem um visual sem charme, mas no geral foi ok, tirando G, que era muito forte e dominou a temporada por um bom tempo.

Mais tarde, o jogo adicionou **publicidade dentro do jogo**. Uma função opcional que quando habilitada em partidas online, o jogo substitui parte do loading e exibe publicidade de eventos relacionados a Street Fighter, como o lançamento de personagens, roupas e cenários ou a ocorrência de eventos oficiais, em troca o jogador recebe uma pequena quantidade de Fight Money. Esse recurso tinha um limite para ser usado por mês, digo no passado porque depois do lançamento da continuação do jogo, mesmo que o jogador habilite a aparição de anúncios, nada aparecerá. Mesmo sendo uma função que não existe mais, não se pode fingir que ela não aconteceu. O fato de existir anúncios de fato irritou alguns jogadores, mas é importante dizer que desde o começo foi um recurso opcional e totalmente evitável.

Depois da terceira temporada, veio um intervalo sem adições muito significativas, e de repente veio o personagem Kage (que parece o Evil Ryu, mas não é). Aí veio um hiato, e depois de um vazamento, a Capcom revelou a adição de três novos personagens no mesmo dia: Poison, personagem de Final Fight e retornando de Ultra IV; E. Honda, personagem clássico de Street II; e Lucia, uma das protagonistas de Final Fight 3, fazendo sua estreia em Street Fighter.

Pouco mais de um ano depois do lançamento de Arcade Edition, o jogo tinha acumulado um total de 2 milhões e 200 mil unidades, atingindo a quantidade necessária para se tornar um sucesso comercial, e pelo final da 4ª temporada o jogo já tinha vendido 3 milhões e 900 mil unidades. E apesar de uma temporada aparentemente mais curta, o suporte ao jogo estava longe de acabar.

Champion Edition

Champion Edition saiu em janeiro de 2020, trazendo algumas novidades para o jogo. Pouco antes do lançamento oficial, ainda em dezembro, foi liberado Gill de *Street III* como parte da quarta temporada, e em fevereiro retornou Seth de *Street IV*, com um visual bem diferente, ambos fechando a quarta temporada.

Junto com Gill, todos os personagens ganharam uma **segunda V-Skill,** o que deu mais variedade e deixou o jogo ainda mais assimétrico entre lutas de um mesmo personagem, mas realizando combinações de V-Skill e V-Trigger diferentes.

No meio tempo também do lançamento dos últimos personagens da 4ª temporada para novas atualizações, veio a pandemia de Covid, afetando de forma significativa o suporte do jogo. E durante esse período turbulento, Yoshinori Ono, que trabalhou para o retorno da franquia, deixou a Capcom no meio tempo depois de trabalhar nela por mais de 25 anos. Com isso, o diretor do jogo, Takayuki Nakayama e o produtor Shuhei Matsumoto tomaram a frente na apresentação de atualizações.

Com a chegada da 5ª temporada, junto veio uma mecânica defensiva chamada **V-Shift**. A ideia é se jogador estiver parado, sem agachar ou defender e apertar chute médio + soco forte no momento em que um ataque do inimigo fizer contato com ele, um brilho azul surge, o jogador dará um passo para trás enquanto o jogo entra em slow motion e ele ficará invencível por um tempo ao ataque. Após esse tempo o jogador pode executar quase

qualquer golpe, ou pode ao manter os botões segurados realizar um V-Shift Break, que é um golpe que não causa dano, mas provoca dano provisório ao oponente. V-Shifts são muito bons para lidar com pressão de cantos ou golpes prestes a acertar o oponente enquanto levanta (o famoso Okizeme), e por mais que não seja perfeito, veio a calhar em um jogo focado em postura ofensiva
Em seguida, veio a **5ª e última temporada**, trazendo algumas figuras de volta, e algumas novas. A temporada abriu com Dan, que sempre teve a fama de ser o personagem fraco propositalmente, mas que aqui em *Street V* apesar de continuar fraco tem recursos inéditos e até decente de certa maneira; em seguida veio Rose, retornando com algumas mudanças na jogabilidade; aí retornou de 3rd Strike Oro, com uma lista de golpes parecida com a que tinha na sub série III, porém mais acessível; depois chegou Akira, vinda da série Rival Schools; e encerrando a temporada e o jogo veio o novato Luke, um lutador de MMA.

Conclusão

Ao final desse vídeo, é esperado que tenha ficado claro das mudanças que ocorreram desde o lançamento de Street V até de fato a sua última atualização. Esse jogo é um bom exemplo dos casos de jogos que podem ganhar muito mais conteúdo e ficar melhores ao longo do tempo, desde que o jogo tenha uma base sólida de fãs e o interesse da desenvolvedora.
Infelizmente para muitos que jogaram o jogo nos primeiros anos de vida dele, a imagem pode ser negativa, mas é importante mostrar que há uma diferença entre o que o jogo foi e o que ele é hoje em dia.
Hoje Street V Champion Edition tem o maior elenco se comparado com os seus antecessores, um modo arcade bem robusto que presta homenagem aos jogos anteriores, uma boa variedade de trajes alternativos e cenários, trouxe algumas mecânicas diferentes, um modo sobrevivência interessante e um modo online decente.
Mas num aspecto técnico e visual, não inovou tanto, principalmente se comparado com Street IV, apenas atualizou a fórmula para uma nova geração. E durante o seu lançamento e boa parte da sua vida o jogo teve problemas que comprometeram a experiência inicial.
Apesar do desempenho comercial decepcionante no começo e da indisponibilidade no console da Microsoft, o Xbox One, Street V com suas versões atualizadas conseguiu vender um total de 7 milhões e 700 mil unidades, atingindo o sucesso comercial.
E os erros e acertos que aconteceram nesse jogo moldaram o próximo capítulo, mas isso é assunto para outro vídeo.